



G-4520

672-0337

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス

バハムート戦記

キャラクターカタログ



SEGA

「バハムート戦記」では、騎士や魔法使い、モンスターなど、たくさんのキャラクターたちをあやつり、魔法や策略を駆使して、ゲームを進めます。

この本は、それら登場キャラクターのデータと簡単な紹介、および、魔法や策略(イベント)の説明を掲載しています。また、巻末には付録として、キャラクターの能力値一覧表を載せました。バハムート制覇にあたっての手助けにしてください。

目次

登場マスター	3
軍師	7
部隊リスト	8
部隊表データの見方	8
召集部隊	9
召喚部隊	16
バルマーの召喚部隊	24
英雄	26
部隊召集表	27
部隊召喚表	29
イベント	31
不特定なイベント	31
事件イベント	32
策略イベント	33
魔法リスト	37
戦闘画面の魔法	43
付録 ～能力値一覧表～	44

とう じょう

登場マスター

たいりくせい は 6 ならそ にん しょうかい
大陸制覇をめぐって争う 8 人のマスターの紹介です。

◆データ表の見方◆

再生能力あり

①	②	③	④	⑤
●	48/28		3/地精	

- ①マスターの旗印 ②HP
③MP ④魔法レベル
⑤使える魔法のタイプ

地：地の魔法 水：水の魔法 火：火の魔法
風：風の魔法 精：精神魔法 黒：暗黒魔法

せいせん し ぜん ちじょうぶたい
聖戦士ジーク=フォーリア(善) 地上部隊



バハムートの法と秩序を 2 千年にわたって守ってきたフォーリア家の若き王。闇の時代以降父王パーフの後を継ぎ、忠臣レイモンド卿とともに王家復興と大陸の平和を目指して立ち上がった。幼少より剣士の訓練を受けた彼は、すでに聖戦士の称号を持ち、剣の腕はレイモンド卿に勝るとも劣らないという。また槍の使い手でもある。

きょうせん し ちゅうりつ ちじょうぶたい
狂戦士バストラル=バインドアウト(中立)——地上部隊



闇の時代の到来前、フォーリア王家に対抗し、蛮人たちの帝国が築かれた。皇帝ボルマンは、その後フォーリアの討伐軍によって倒されたが、落ちのびた残党が密かに皇帝の血を引く子供を連れ出した。それがバストラルである。成人後、真実を知った彼は、帝国再建を誓い、闇の時代の混沌に乗じて拳兵。ジークと反目することになる。

ぜん ぞく ちじょうぶたい
エル=モア(善) エルフ族——地上部隊



大陸の東の森に古くから住むエルフ族の勇者。森一番の弓の腕と魔法の力を見込まれて、エルフ元老院の勅命を受けた彼は、闇の時代の邪悪と混沌に終止符をうつため、軍勢とともに森を出た。妹のエル=ウィンは、彼の心の支えであり、他のエルフたちは、エル=モア兄妹が必ず、世界を救ってくれると信じている。

だい まじゅう し あく ちじょうぶたい
大魔術師シェルフア=フレイア(悪)——地上部隊



闇の時代とともに、流星のように現れた混沌の女魔術師。かつてフォーリア王家に背いて弾圧された魔術士たちの末裔を率い、大魔術士団を結成。永遠の魔術王国をつくるため戦陣に立ったといわれるが、真相はわからない。彼女に関しては謎が多く、その氏素性も不明。彼女自身、悪魔の化身ではという噂もある。

きょじんぞく ちじょうぶたい
ガイラム=グリンドム 巨人族——(善)・地上部隊



巨人族のモットーは「世界の中心は俺たちだ」である。だが、欲のない彼らは、自分たちの領域さえ守られればそれで満足する種族だった。しかし巨人族の土地の資源に目をつけたドワーフが、フォーリア王家をだまして彼らを地下に閉じこめさせてからは、ドワーフと人間を憎悪する凶暴な集団へと変化した。復活した彼らの怒りはもう誰にも止められない。

巨龍ベルフレイム

ドラゴン族——㊟・飛行部隊

𠂇

80/40

3/火風

かつて、大魔王クリムトと対立し、激しい戦いの末に命を落とした、ドラゴン族の女王。クリムトを呪い、復讐を誓って死んだ彼女の怨念は、闇の時代の暗黒の力に呼応して、再びその姿を天空に示すこととなった。



大魔王クリムト

悪魔族

㊟・飛行部隊

☆

78/48

4/火風



最も古くから大陸に存在する悪魔族の王。強大な暗黒の力を使って、一度は大陸支配に成功したが、フォーリア王家の英雄バルマー卿によって、葬られた。しかし、今、大陸に暗黒の力が蘇るとクリムトもまた、亡霊のように地の底から復活し邪悪な野心のもとに殺戮を開始した。一説では、暗黒の力とクリムトは同じ起源を持つともいわれているが定かではない。

バルマー卿 アンデッド——㊟・地上部隊

𠂇

50/68

4/黒精



フォーリア王家の創始者バルマー＝フォーリアはクリムトと戦って絶命した後、王家の城の地下で妖刀ベサルスネーガとともに長い眠りについてた。だが、闇の時代、彼は暗黒の力にあやつられ恐怖のアンデッドと化して、自らの王家を滅亡に追い込み、王城を死者の群れで埋めつくした。死者たちの目的を知る者はいない。

軍師…ジークとバストラルの軍師たち。



レイモンド卿

バルマー卿が生きていたころからフォーリア王家とかかわり、王家の繁栄に貢献してきた。善なる白き力を究めている彼は、永遠の命を得ているといわれるが、その白き力の正体は知られていない。



ディーン＝レスティア

バストラルの義弟ディーンは、闇の時代到来と同時に、あたかも生まれ変わったかのように頭角をあらわした。ある意味でバストラル以上の実力を持つ彼だが、なぜか義兄の補佐に徹している。

部隊リスト

◆部隊表データの見方◆

部隊の基本的なデータを表にまとめてあります。

(例) 大悪魔 — 飛行部隊

①	☆	② 48/28	③	④ 3/黒	⑤ 精
⑥	再	剣	⑦		

① 雇えるマスター

✂ : ジーク ✂ : パストラル ♀ : シェルフ

➔ : エル=モア ☆ : クリムト ♀ : ガイラム

✂ : ベルフレイム ♀ : パルマー

⑤ : パルマーを除く全マスター

② HP

③ MP

④ 魔法レベル

⑤ 使える魔法のタイプ

地 : 地の魔法 水 : 水の魔法 火 : 火の魔法

風 : 風の魔法 精 : 精神魔法 黒 : 暗黒魔法

⑥ 再 : 再生能力あり

⑦ 主な攻撃方法

召集部隊 (LPで雇う)

戦士 — 地上部隊



✂ ♀	32/0	
けん	剣	

いわゆる一兵卒。修行中の身なので、失敗も多いし根性もできていない。

騎士 — 地上部隊

✂ ♀	48/0	
やり	槍	

プライドが高く、それぞれ自分の主義にしたがって仕える主人を決めている。

聖戦士

— 地上部隊



✂	60/20	3/地 精
けん	剣と槍	

フォーリア聖騎士団を構成するナイト。剣術も射撃も優秀で、回復魔法が得意。1人いれば頼りになるし2人以上いれば恐いものはない。

こあくま ひこうぶたい
小悪魔——飛行部隊



☆	32/12	2/黒(精)
(再)	ツメと牙で攻撃	

こウかつ ようじんぶか よわ
狡猾で用心深く、弱いながらも
魔法を使え、しつこい攻撃をか
ける。

おおあくま ひこうぶたい
大悪魔——飛行部隊

☆	48/28	3/黒(精)
(再)	けん 剣	

あくまぞく なか ざんさくせい つよ
悪魔族の中でも残虐性が強い。
この世に毒をふりまく破壊の大
天使である。



デビルロード ひこうぶたい
デビルロード——飛行部隊



☆	64/44	3/黒(精)
(再)	ムチでマヒ攻撃	

れいこく ひどう あくま ざく きやうりやく ま
冷酷非道な悪魔貴族。強力な魔
法を確実に使って敵を死に追い
やるのが趣味。レベル4の暗黒魔
法を使えば、誰でも呼び出せる。

まほうつか ちじょうぶたい
魔法使い——地上部隊



✂ ♀ ✎	26/20	2/水(火)(精)
つえ 杖		

まほうしゆぎやう にゅうもんしや
魔法修行の入門者クラス。した
がって、強力な魔法は使えない。
体力にも不安がある。要修行。

まどうし ちじょうぶたい
魔道士——地上部隊

✂ ♀ ✎	28/36	3/水(火)(精)
つえ 杖		

まほう うで きびん た まわ
魔法の腕はよく、機敏に立ち回
るが、体力がないのでムリはさ
せられない。



まじゅつし ちじょうぶたい
魔術士——地上部隊



♀	32/68	4/水(火)(精)
つえ 杖		

ひじょう きやうりやく まほう じゆう つか
非常に強力な魔法を自由に使い
こなす。直接雇えるのはシェル
ファだけだが、魔道士が成長す
ればジークやバストラルでも持
てる。

黒騎士——地上部隊



🏹	60/20	3/黒精
けん やり	剣と槍	

シエルファ軍の騎士が成長した、
いってみれば闇の聖戦士である。
直接雇うことはできない。

エルフ——地上部隊

🏹	30/12	2/地風精
けん ゆみ	剣と弓	

密林の住人たちである。本来は
おとなしい民なのだが、一度戦
いになると一致団結する。



エルフロード——地上部隊



🏹	48/28	3/地風精
けん ゆみ	剣と弓	

エルフ族の貴族的な存在。戦場
では勇敢な騎士になる。弓矢の
あつかいにすぐれ、集団になればドラゴンをも倒す。

ゴブリン——地上部隊



🐉	36/0	
こんぼう	棍棒	

巨人族としては動きが機敏で、
マメに動くが、その機敏さを戦
いに生かす気はあまりない。

ミノタウルス——地上部隊

🐉	60/0	
オノ		

オノを持たせればかなりの腕前
で、見かけよりも凶暴。ただし
小回りがきかない。



ジャイアント——地上部隊



🐉	80/0	
こんぼう	どうせき	こうげき
棍棒と投石で攻撃		

力技にかけては超一流。体力に
も自信がある。敵の魔法にもあ
るていど耐えられ、ガイラム軍
の大黒柱として、マスターを補
佐している。

リザードマン——地上部隊



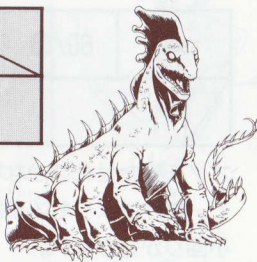
𪛗	40/O	
けん 剣		

みつりん さばく つよ じつりよく
密林や砂漠に強いが、実力はい
まひとつ。夢はドラゴンに成長
することだというのが...

バシリスク——地上部隊

𪛗	60/O	
にらむ・きば こうげき 牙で攻撃		

みつりん さばく つよ
密林や砂漠に強い。また、バシ
リスクの視線にあたったものは
せき か
石化する。



ドラゴン——飛行部隊



𪛗	72/O	
つめやブレスで攻撃 こうげき		

かざん さばく つよ たいりよく
火山や砂漠に強く体力があり、
はのお いき は たい こ だいかいじゅう
炎の息を吐く太古の大怪獣。も
とはドラゴン族として、全部べ
ルフレ임配下^{はいか}にいたが、現在^{げんざい}
は、はぐれ者^{もの}もいるらしい。

バーバリアン——地上部隊



𪛗	40/O	
オノ		

やる気^きは充分^{じゅうぶん}なのだが、あまり
パワー^{きほんてき}がない。基本的に野蛮人^{やばんじん}
なので魔法^{まほう}が苦手^{にがて}である。

バーサーカー——地上部隊

𪛗	72/O	
オノ		

ゆうもう おそ し けつ みずか
勇猛^{ゆうもう}で恐れ^{おそ}を知らず、決して自
ら退却^{たいきやく}することはない。命^{いのち}つき
るまで猪突^{ちとつ}猛進^{もうしん}する。



しょう かん ぶ たい
召喚部隊 (SPで雇う)

ケンタウルス — ちじょうぶたい
地上部隊



全	32/0	
再	け 蹴りつけるか弓で攻撃	

じょうはんしん にんげん
上半身が人間のため、モンスター
— には器用で、弓を使える。
ただし、かなり臆病なので、不
利になるとさっさと逃げる。

オーガ — ちじょうぶたい
地上部隊

全	40/0	
再	こんぼう 棍棒	

きわめて原始的で、単純なモン
スター。とりあえずなにも考え
ていない。



ユニコーン
— ちじょうぶたい
地上部隊



全	40/0	
再	け 蹴りつけるか角で攻撃	

ほんらい もり おくふか
本来、森の奥深くにひっそりと
す 住むやさしい幻獣だが、現在は
きようぼう か にんげん おそ
凶暴化し、人間も襲う。

トロウル — ちじょうぶたい
地上部隊



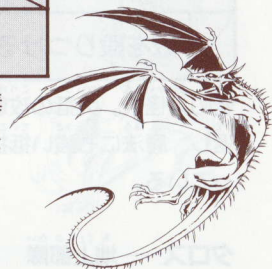
全	48/0	
再	こんぼう 棍棒	

おか たみ よ ふる
丘の民と呼ばれる、とても古い
せんざい ほんにん こう ど ぶんめいじん
存在。本人たちは高度な文明人
のつもりらしいのだが...

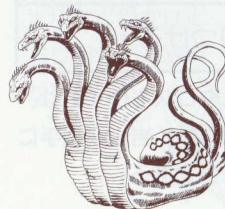
ワイバーン — ひこうぶたい
飛行部隊

全	60/0	
再	きば こうげき ツメと牙で攻撃	

しつげん す うばき も にそくわい どく
湿原に住む翼を持った二足龍。毒
を 含む尾を武器に、敵の頭上を
うるさく飛び回る。



ヒュドラ — ちじょうぶたい
地上部隊



全	80/0	
再	きば こうげき 牙で攻撃	

くら
暗くてジメジメしたところをこ
よなく愛する5つ頭の大毒蛇。

ガーゴイル——飛行部隊



全	40/0	
	ツメと牙で攻撃	

古城を守護する石のモンスター。
鋭い石のツメによる攻撃はかなりの強力。

ゴーレム——地上部隊

全	60/0	
	敵を殴りつける	

岩の大怪人。大抵の攻撃をはね返し、魔法にも強い抵抗力を持っている。



タロス——地上部隊



全	96/0	
	敵を殴りつける	

遺跡の巨人タロスを倒すのは、並大抵ではない。岩山を相手に戦うがごとしである。

ヘルハウンド——地上部隊



全	48/0	
	ツメと牙で攻撃。	

炎の息を吐く地獄の番犬。なぜかバハムートの火山地帯に生息している。

サラマンダー——地上部隊

全	60/32	3/火
再	ツメと牙で攻撃	

燃えさかる炎の中で生まれ育ち火を自在にあやつることができる。



キマイラ——地上部隊

最強の火炎モンスター。マヒ・毒・火球など見かけどおりの多彩な攻撃が得意。

全	80/0	
再	ツメと牙で攻撃	



マンティコア——ひこうふたい飛行部隊



全	50/0	
	ツメで攻撃 <small>こうげき</small>	

気が荒く、怒ると手がつけられない。尾の先から飛ばす毒針には注意が必要。

サーペント——ちじょうふたい地上部隊

全	96/0	
	牙で攻撃 <small>こうげき</small>	

密林の大蛇。人間ぐらいひと呑みにしてしまうが、大きすぎて動きは鈍い。



スフィンクス——ひこうふたい飛行部隊



全	56/20	3/火精
	ツメで攻撃 <small>こうげき</small>	

魔法を使う砂漠の実力者。モンスターの中でも知性があり、プライドも高い。

フェニックス——ひこうふたい飛行部隊



全	64/0	
再	ツメとクチバシで攻撃 <small>こうげき</small>	

砂漠に現れる火の鳥。昔は、永遠の時の象徴として、人々に崇められていたらしい。

グリフォン——ひこうふたい飛行部隊

全	60/0	
	ツメとクチバシで攻撃 <small>こうげき</small>	

山あいには潜む伝説の霊獣。大陸に動乱が起ると、必ず姿を現すといわれていた。



サイクロプス——ちじょうふたい地上部隊



全	84/0	
	棍棒と投石で攻撃 <small>こうげき</small>	

山岳の原始的な1ツ目巨人。野蛮で知性は低い、その分、力自慢とのこと。

ちょう ひ こう ぶ たい
ロック鳥——飛行部隊



全	80/0	
	ツメとクチバシで攻撃	

へい ち しゅう づつ かいちよう ぞう
平地などに出没する怪鳥で、象
も一つかみにする大きさ。策略
イベントで召喚できる。

ち じょう ぶ たい
ガーディアン——地上部隊

全	96/0	
	けん 剣	

きくりやく よ だ さい
策略イベントで呼び出せる、最
強の巨神。その力は地を裂き山
を砕くと恐れられている。



ち せいいい ち じょう ぶ たい
地の精霊——地上部隊



	82/52	3/地
再	で き な く 敵を殴りつける	

レベル4の地の魔法で呼び出せ
る。大地のエネルギーを活力に
する不屈の精霊だが、動きも大
地のごとく鈍い。

みず せいいい ち じょう ぶ たい
水の精霊——地上部隊



	72/52	3/水
再	で き な く 敵を殴りつける	

レベル4の水の魔法で呼び出せ
る。生命の源である水から活力
を得、その冷気で攻撃する。

ほのお せいいい ち じょう ぶ たい
炎の精霊——地上部隊

	72/52	3/火
再	で き な く 敵を殴りつける	

レベル4の火の魔法で呼び出せ
る。触れただけで相手に火傷を
負わせてしまう。



かぜ せいいい ひ こう ぶ たい
風の精霊——飛行部隊



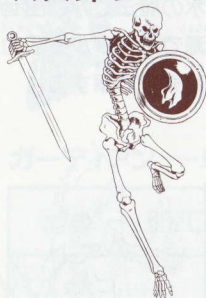
	60/52	3/風
再	で き な く 敵を殴りつける	

レベル4の風の魔法で呼び出せ
る。旋風とともに空を駆け、敵
に雷撃を加える。

バルマーの召喚部隊

バルマーの部隊は、バルマー専属の特別な召喚部隊のみで構成されます。通常の召集部隊やモンスターは雇えません。

スケルトン——地上部隊



☠	28/0	
けん 剣		

単独では貧弱だが、死を恐れな
い突撃兵なので、集団になると
思わぬ力を発揮することも…

ゾンビー——地上部隊

☠	40/0	
	ツメでマヒ攻撃	

生ける屍たちは、いかなる野心
も欲望もなく、ひたすら命令に
従うことしか知らない。



マミー——地上部隊



☠	56/0	
再	てきなく 敵を殴りつける・マヒ	

来世を約束された死者たちが蘇
った姿。迷いがないので、ゾン
ビーよりもしぶとい。

バンパイア——飛行部隊

☠	40/20	3/精
再	けん きば こうげき 剣と牙で攻撃	

もともとは吸血鬼なのだが、
バルマー配下のバンパイアは
相手の精気を吸いとる。



リッチー——地上部隊



☠	40/52	4/黒(精)
再	つえ こうげき 杖でマヒ攻撃	

死者の群れの中であって、自分
の意思を持ち、それゆえに魔法
を使える冥界の僧侶。

英雄

上級ルールでは大陸の各地で、英雄と呼ばれる強者たちが旅をしています。英雄を雇い入れると、その英雄を自分の1部隊に就任させることで英雄個人の能力と、部隊の能力が、合わせて活用できるようになります。

英雄には善(L)・悪(C)・中立(N)の3種類の性格の英雄がいて、中立の英雄は雇用可能な全マスターに仕えますが、善か悪の英雄は同じ性格のマスターにしか仕えませんが、

例 英雄名 ヨーマ 性格 悪(C)

MP36 3レベルの精神魔法と暗黒魔法を使う。雇えるマスターは、中立のバストラ、または悪のシェルフア。

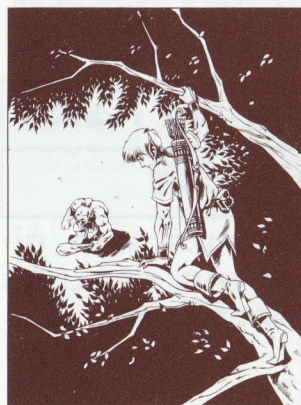
この英雄を、シェルフアの魔術士1部隊に就任させると、本来、4レベルの水の魔法・火の魔法・精神魔法のみを使う魔術士が、4レベルの暗黒魔法も使えるようになり、

MPも増えます。(最大MP99まで増加可能)

なお、MPの他、攻撃力・技量値・装甲値・機敏値・魔力も加算されます。

(ただし、魔力は最大255まで)

英雄は全部で60人以上います。こまめに探索し、有能な英雄を雇ってください。



部隊召集表

部隊を召集するときは、マスターによって、召集できる部隊とそれに必要なLPが異なります。

それぞれの部隊は戦うか、イベントによって、1つ上のクラスの部隊に成長することができます。

ジークが召集できる部隊

戦士2LP
騎士10LP
聖戦士75LP
魔法使い5LP
魔道士25LP

〈成長過程〉

戦士→騎士→聖戦士
魔法使い→魔道士→魔術士

バストラが召集できる部隊

バーバリアン1LP
バーサーカー15LP
魔法使い8LP
魔道士48LP

〈成長過程〉

バーバリアン→バーサーカー
魔法使い→魔道士→魔術士

エル＝モアが召集できる部隊

エルフ4LP
エルフロード36LP

〈成長過程〉

エルフ→エルフロード

シェルフアが召集できる部隊

戦士5LP
騎士30LP
魔法使い2LP
魔道士10LP

魔術士80LP

〈成長過程〉

戦士→騎士→黒騎士
魔法使い→魔道士→魔術士



ガイラムが召集できる部隊

ゴブリン ……1LP	〈成長過程〉
ミノタウルス ……5LP	ゴブリン→ミノタウルス
ジャイアント ……30LP	→ジャイアント



ベルフレイムが召集できる部隊

リザードマン ……1LP	〈成長過程〉
バシリスク ……19LP	リザードマン→バシリスク
ドラゴン ……95LP	→ドラゴン



クリムトが召集できる部隊

小悪魔 ……5LP	〈成長過程〉
大悪魔 ……30LP	小悪魔→大悪魔
デビルロード ……90LP	→デビルロード

★バルマーは部隊を召集できません。

ぶ たい しょう かん ひょう

部隊召喚表

部隊を召喚するときは、召喚をおこなうエリアの地形と召喚させる部隊によって、さまざまなモンスターを召喚することができます。



バルマーが召喚できる部隊

召集部隊を持たないバルマーは、独自の召喚部隊を、地形に関係なく、どこでも召喚することができますが部隊の成長はありません。(イベントの「部隊成長」では、成長可能。)

最低クラスのスケルトンは召喚させる部隊がいなくても雇えますが、それ以外は、同種の1部隊が1つ下のクラスの2部隊に召喚させなければなりません。ただしバルマーは単独で全部隊を召喚できます。

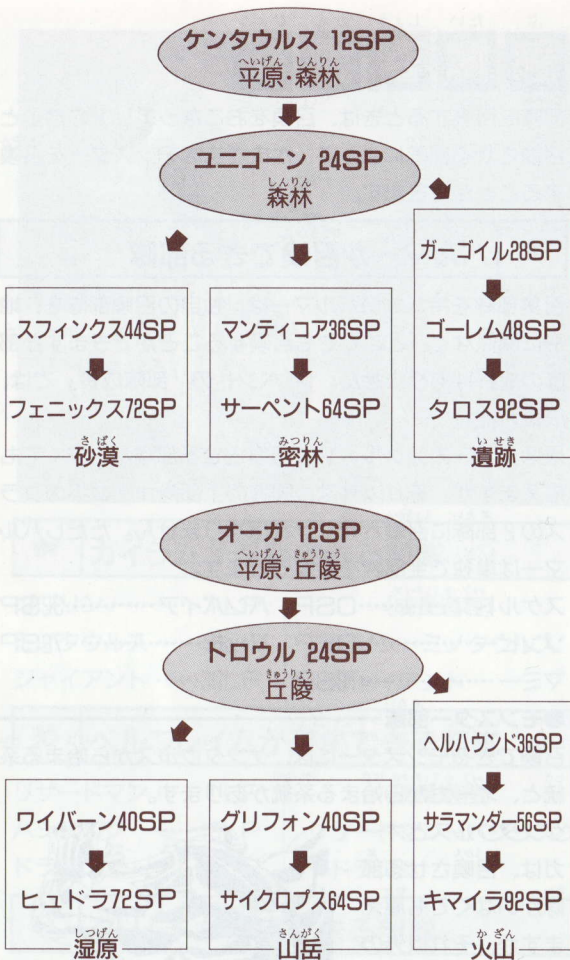
スケルトン ……OSP	バンパイア ……32SP
ゾンビー ……OSP	リッチー ……72SP
マミー ……18SP	

●モンスター部隊

召喚できるモンスターには、ケンタウルスから始まる系統と、オーガから始まる系統があります。

ケンタウルスとオーガは、召喚させる部隊がいなくても雇えますが、それ以外のモンスターは、同種の1部隊が1つ下のクラスの2部隊を召喚に必要とします。





★戦略イベントの「部隊召喚」や、4レベルの精神魔法の「召喚」を平原・森林・丘陵で使うと、ロック鳥を呼ぶこともできます。

イベント

◆不特定なイベント◆

ターン開始のとき不特定に起きます。

地震	発生エリアと、それに隣接するエリアの部隊に被害。ただし、飛行できる部隊はダメージが少なくてすむ。
疫病	発生エリアと、それに隣接するエリアの部隊に被害。毒に強い部隊とマヒしない部隊を除いて、HP1・MP0になる。また、そのターンは行動できない。
大嵐	発生エリアと、それに隣接するエリアで、1ターンの間一切の行動をとれなくなり、そこからのLPも受けられない。また、その間は外からそのエリアへの移動・侵攻もできなくなる。
ロック鳥襲撃	襲撃されたエリアは戦争状態になり、ロック鳥に占領されると、中立エリアになる。
金脈発見	その後しばらくの間、そのエリアから受けとるLPが増える。
部隊成長	特定エリアの部隊が成長し、その1つ上のクラスの部隊になる。ただし、召喚部隊は、召喚するときの地形条件を満たしていないと成長しない。

モンスター襲撃 <small>しゅうげき</small>	特定エリアで、その地形に応じてモンスターが発生し、荒らし回る。
--	---------------------------------

◆事件イベント◆

「イベント」で、マスターに配られ、その場で実行されます。

練金術 <small>れんきんじゆつ</small>	LPが増える。
祝福 <small>しゆくふく</small>	SPが増える。
呪縛 <small>じゆばく</small>	呪縛されたマスターは、そのターンの間、一切なにもできなくなる。
不穩 <small>ふおん</small>	1ターンの間、LPを受けられない。
部隊成長 <small>ぶたいせいちよう</small>	自分の支配下のうち、1エリアの部隊が、1クラス上の部隊に成長する。ただし、バルマー以外の召喚部隊は、地形条件を満たしていないと成長しない。
襲撃 <small>しゅうげき</small>	自分の支配下の1エリアにモンスターが襲撃してくる。
反乱 <small>はんらん</small>	マスターも英雄もない自分の支配下の1エリアで反乱が起こり、中立化する。また、それに隣接する、部隊のいない支配エリアも中立化する。ただしバルマーのエリアでは反乱は起こらない。

◆策略イベント◆

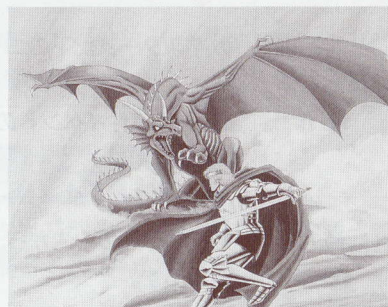
「イベント」でマスターに配られ、後に策略として使います。

- ②：「政策」で使用する
- ③：「作戦」で使用する
- ④：敵の侵攻・モンスター襲撃を受けたときに使用する
- ⑤：戦術画面で使用する

同盟締結 <small>どうめいいていけつ</small>	他のマスター(バルマーを除く)と強引に同盟を結ぶ。期間は8ターン。
同盟破棄 <small>どうめいはき</small>	結んでいた同盟を破棄できる。
大風 <small>おおあらし</small>	1ターンの間、好きなエリアに大風を発生させる。 (不特定イベント「大風」p.31に同じ)
呪縛 <small>じゆばく</small>	敵マスターを呪縛する。 (不特定イベント「呪縛」p.32に同じ)
隷属 <small>れいぞく</small>	隣接する中立エリアを自分の支配下に入れるが、そこにいた部隊は消滅する。
水晶玉 <small>すいしゆうだま</small>	指定した敵マスターの策略を見て、その策略の1つを無効にすることができる。
再行動 <small>さいこうどう</small>	現在作戦中のエリア内の、行動済部隊を、再び行動可能にする。
瞬間移動 <small>しゆんかんいどう</small>	現在作戦中のエリア内の、行動可能な全部隊を、支配下の好きなエリアに移動させる。

せんり がん 千里眼 Ⓐ	そのターンの間、すべてのエリアを見ることができる。
りょうち こうかん 領地交換 Ⓐ	中立または自分の支配下のエリアのうち、そのとき「作戦」中のエリアを除く2つのエリアを指定し、そこにいる全部隊を入れ換える。
きしゅうこうげき 奇襲攻撃 Ⓐ	これを実行した直後に、そこから侵攻すると、防御側は策略が使えず、また、戦闘の最初のターン行動不能になる。
だいち めつかい 大地滅壊 Ⓐ	敵が侵攻してきたときに有効。敵の地上部隊が場合によっては消滅。ただし、敵マスターと英雄は、大きなダメージを受けても死ぬことはない。(飛行部隊は影響なし)
たいき めつかい 大気滅壊 Ⓐ	敵が侵攻してきたときに有効。敵の飛行部隊が場合によっては消滅。ただし、飛行する敵マスターと英雄は、大きなダメージを受けても死ぬことはない。(地上部隊は影響なし)
ほの かわべ 炎の壁 Ⓐ	敵が侵攻してきたときに有効。火に耐性のない部隊は場合によっては消滅。ただし、火に強い部隊と、マスターおよび英雄は、大きなダメージを受けても死ぬことはない。

きうせいたいき 強制退却 Ⓐ	敵が侵攻してきたときに有効。敵の全部隊を無条件に引きかえさせ、行動不能にする。
こうげきぞうきゅう 攻撃増強 Ⓐ	戦術画面上で、戦いの前に、全部隊の攻撃力(攻撃によって相手に与えるダメージ)を多少上げる。
ぎりょうこうじょう 技量向上 Ⓐ	戦術画面上で、戦いの前に、全部隊の技量値を多少上げる。
そうこうきょうか 装甲強化 Ⓐ	戦術画面上で、戦いの前に、全部隊の装甲値を多少上げる。
ぶたいちりょうりやく 部隊調略 Ⓐ	戦術画面上で、戦いの前に、敵の1~4部隊を寝返らせ、その戦いの間だけ、味方につける。ただし、敵マスターや英雄が指揮している部隊には適用しない。
のうむ 濃霧 Ⓐ	霧を発生させ、敵の退却を妨げるが、自分も退却できなくなるので注意。



ひょうけつ 氷結 戦	ヘクス画面の戦争時のみ有効。その戦争中、海または川などを凍らせ、平地あつかいにできる。 (レベル4の水の魔法「氷結」と同じ効果。)
かいふく 回復 政・作・戦	味方部隊のHP・MPを最大まで回復させるが、効果は使用する場面によって異なる。 「政策」時——支配下の全エリアに適用 「作戦」時——作戦中のエリアのみ 戦術画面上——戦いに参加している部隊のみ
えいゆうあんきつ 英雄暗殺 政・作	敵の英雄を暗殺する。英雄が有能だと失敗しやすい。
えいゆうりはん 英雄離反 政・作	敵の英雄を離反させる。英雄の性格が善だと失敗しやすい。
はんらんこうさく 反乱工作 政・作	敵マスター支配下のエリアに適用できる。 (効果は事件イベントの「反乱」p.32に同じ)
ぬすつと 盗人 政・作	敵マスターの1人から、すべてのLPを盗み出す。

きょしんこうりん 巨神降臨 作・戦	ガーディアン1部隊を召喚する。 「作戦」時——その後、常備部隊として使える。 戦術画面上——その戦争の間のみ自軍に加える。
ばくれつこうげき 爆裂攻撃 作・戦	強力な魔法の爆裂を起こし、エリア内の敵部隊のHPを1にする。 「作戦」時——爆裂を起こしたエリアの全敵部隊に有効。 戦術画面上——戦いに参加している敵部隊に有効。
ぶたいしょうかん 部隊召喚 作・戦	地形に応じたモンスター1部隊を召喚できる。(部隊召喚表p.30参照)ただし、バルマーはつねにリッチーを召喚する。 「作戦」時——その後、常備部隊として使える。 戦術画面上——その戦争の間のみ自軍に加える。
ようせい 妖精 政・作	敵マスターの1人から、すべてのSPを盗み出す。

魔法リスト

魔法には6つのタイプがあり、それぞれレベルによって、使える魔法と、消費するMPが異なります。

消費MP レベル1：4MP レベル2：8MP

レベル3：16MP レベル4：32MP

また、魔法の中には、有効射程距離を持ち、その範囲内で効力を発揮するものもあります。その場合、有効範囲が明るく表示されます。

地の魔法

レベル1	回復(HEAL)——指定した1部隊のHPを回復する。 魔法の鎧(ARMOR UP)——指定した1部隊の装甲値を上げる。
レベル2	魔法の矢(MAGIC MISSILE)——指定した敵の1部隊を、魔法の鉱石の矢で攻撃する。 状態回復(RESTORE STATUS)——指定した1部隊の状態を戦う前の状態にもどす。
レベル3	地震(EARTHQUAKE)——指定したヘクスとその周囲に地震を起こす。 全体回復(ALL HEAL)——周りの味方部隊全員のHPを回復する。
レベル4	復活(RESURRECTION)——最後に失った1部隊を復活させる。(魔法の召喚部隊や寝返った敵部隊、精気を奪われて死んだ部隊を除く。) 精霊召喚(CONJURE ELEMENTAL)——大地の精霊を呼ぶ。

水の魔法

レベル1	回復(HEAL)——指定した1部隊のHPを回復する。 精神安定(RESTORE MORAL)——士気値を原点+1にする。
レベル2	魔法の矢(MAGIC MISSILE)——指定した敵の1部隊を魔法の氷の矢で攻撃する。 火炎防御(RESIST FIRE)——指定した1部隊を火に強くする。
レベル3	雪嵐(ICE STORM)——指定したヘクスとその周囲に吹雪を起こす。 再生停止(SLOW REGENERATE)——一定範囲の敵の再生力を0にする。
レベル4	氷結(FREEZE)——海・川を凍らせ、平地あつかいにする。(ヘクス画面のみ有効) 精霊召喚(CONJURE ELEMENTAL)——水の精霊を呼ぶ。

火の魔法

レベル1	回復(HEAL)——指定した1部隊のHPを回復する。 攻撃増強(POWER UP)——1部隊を指定し、攻撃命中時の敵にあたえるダメージを大きくする。
------	---

レベル2	魔法の矢(MAGIC MISSILE) — 指定した敵の1部隊を魔法の炎の矢で攻撃する。 装甲溶解(MELT ARMOR) — 指定した敵の1部隊の装甲値を少し減らす。
レベル3	火球攻撃(FIRE BALL) — 指定したヘクスとその周囲にいる敵に火球を投げつける。 再生(REGENERATE) — 一定範囲内の味方部隊に再生力をあたえる。
レベル4	流星(METEOR SHOWER) — 1戦争ターンの1回可能。一定範囲内の敵部隊の上に隕石を落とす。 精霊召喚(CONJURE ELEMENTAL) — 炎の精霊を呼ぶ。

風の魔法

レベル1	回復(HEAL) — 指定した1部隊のHPを回復する。 技量(SKILL UP) — 指定した1部隊の技量値を上げる。
レベル2	魔法の矢(MAGIC MISSILE) — 指定した敵の1部隊を魔法の雷の矢で攻撃する。 飛行(FLY) — 指定した1部隊を飛行可能にする。

レベル3	魔真空刃(DRAFT BLADES) — 指定したヘクスとその周囲に真空状態を作り出し、そこにいる敵を切り裂く。 高速移動(HASTE) — 指定したヘクスとその周囲にいる味方部隊の動きを速くする。
レベル4	雷撃(LIGHTNING BOLT) — 1戦争ターンの1回可能。一定範囲内の敵部隊に雷を落とす。 精霊召喚(CONJURE ELEMENTAL) — 風の精霊を呼ぶ。

精神魔法

レベル1	MP回復(MEDITATION) — 自分のMPを8回復する。 祝福(BLESS) — 指定した1部隊の装甲値・技量値・機敏値を1上げる。
レベル2	気弾(MIND BLAST) — 指定した敵の1部隊に気を集中して投げつける。 解呪(DISPELL CURSE) — 指定した1部隊の呪いをとく。
レベル3	停止(HOLD MONSTER) — 指定したヘクスとその周囲にいる敵部隊を金縛り状態にする。停止中の部隊は、攻撃されるか、一定ターン過ぎるまで動けない。 魔力向上(MAGIC UP) — 一定範囲内の味方部隊の魔力を上げる。(最大200まで)

レベル4	気弾掃射(MIND STORM)——一定範囲内の全敵部隊に気弾を3発ずつ投げつける。 召喚(SUMMON MONSTER)——その地形に応じた、最強のモンスターを召喚する。(部隊召喚表p.30参照)
------	--

	暗黒魔法
レベル1	恐怖(FEAR)——指定した敵の1部隊の士気値を6下げる。 毒化(POISON)——指定した敵の1部隊を毒化させる。
レベル2	マヒ(PARALYSIS)——指定した敵の1部隊をマヒさせる。 呪縛(CURSE)——指定した敵の1部隊を再生・回復できなくする。
レベル3	這蟲(CREEPING WORMS)——指定したヘクスとその周囲に地這蟲を発生させる。 遅滞(SLOW)——指定したヘクスとその周囲にいる敵部隊の動きを鈍くする。
レベル4	死の呪文(DEATH SPELL)——指定した敵の1部隊(マスターを除く)を消滅させる。 悪魔召喚(SUMMON DEVIL)——デビルロードを呼び出す。

◆戦闘画面の魔法◆

戦闘画面の魔法は全部で8種類あり、その部隊が持つ魔法のタイプによって、使える魔法が異なります。

それぞれの魔法にはレベルがあり、高いレベルほど効果がありますが、その分消費するMPも増えます。

魔法の攻撃●全魔法タイプで可能。魔法のエネルギー弾で攻撃する。

パワーアップ●火の魔法で可能。攻撃時、敵にあたるダメージを大きくする。(攻撃力が上がる。)

鎧をまとう●地の魔法で可能。装甲値を上げる。

回復する●地水火風の魔法で可能。HPを回復する。

バリアをはる●精神魔法で可能。バリアをはることで敵の攻撃によるダメージを防ぐ。その場合、レベルによって耐えられる攻撃回数が異なる。

攻撃回数

▶ バリアをはる/2-3

レベル

魔法を実行して、もう一度ウィンドウをひらくと、回数が表示される。

スピードアップ●風の魔法で可能。移動速度を上げる。

火炎防御●水の魔法で可能。一定時間、炎によるダメージを防ぐ。

無敵●暗黒魔法で可能。戦闘中、1回だけ使える。一定時間無敵状態になり、攻撃力や移動速度が上がる。

(表の見方)

⑨：移動力 ⑩：技量値 ⑪：装甲値

⑫：士気値 ⑬：魔力 ⑭：機敏値

耐性能力

⑮：石化しない ⑯：電気に強い ⑰：寒さに強い

⑱：精気を奪われない ⑲：マヒしない ⑳：毒化しない

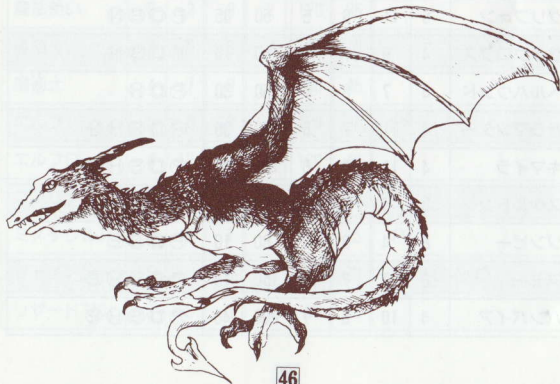
㉑：呑みこまれない ㉒：熱に強い

部隊名	移	技	装	士	魔	機	耐性能力
戦士	3	6	4	5	30	30	
騎士	4	10	6	5	80	35	㉑
聖戦士	4	15	7	6	150	40	㉑
黒騎士	4	15	7	6	150	40	㉑
バーバリアン	3	6	3	11	10	30	
バーサーカー	4	10	6	15	80	30	㉑
魔法使い	3	3	3	2	120	35	
魔道士	3	5	6	4	180	40	
魔術士	4	7	9	5	240	45	
エルフ	3	8	3	4	120	35	㉑
エルフロード	4	12	7	6	180	40	㉑
ゴブリン	4	5	3	2	5	40	
ミノタウルス	3	9	7	7	100	25	㉑㉒
ジャイアント	5	11	8	6	130	30	㉑㉒㉓㉔
リザードマン	3	5	3	3	30	25	

部隊名	移	技	装	士	魔	機	耐性能力
バシリスク	3	7	4	4	180	20	㉑㉒
ドラゴン	5	13	9	7	160	40	㉑㉒㉓㉔
小悪魔	4	6	2	4	100	25	㉑㉒㉓
大悪魔	4	9	4	5	150	30	㉑㉒㉓㉔
デビルロード	5	14	7	6	220	40	㉑㉒㉓㉔㉕㉖
ケンタウルス	4	9	3	3	50	30	
ユニコーン	4	11	3	4	100	35	㉑㉒㉓
マンティコア	4	8	4	4	180	35	㉑㉒
サーベント	4	7	9	7	120	15	㉑㉒㉓㉔
スフィンクス	5	12	4	4	240	40	㉑㉒㉓㉔
フェニックス	6	12	6	5	150	40	㉑㉒㉓㉔
ガーゴイル	5	7	8	6	150	35	㉑㉒㉓㉔㉕㉖
ゴーレム	2	7	9	8	200	15	㉑㉒㉓㉔㉕㉖
タロス	3	12	11	8	200	25	㉑㉒㉓㉔㉕㉖
オーガ	3	5	3	3	5	20	
トロウル	3	6	3	4	10	20	㉑
ワイバーン	5	9	5	5	50	30	㉑㉒㉓㉔
ヒュドラ	4	9	8	5	120	30	㉑㉒㉓㉔
グリフォン	6	11	6	5	50	35	㉑㉒㉓㉔
サイクロプス	4	9	7	7	50	15	㉑㉒㉓㉔
ヘルハウンド	4	7	6	4	50	30	㉑㉒㉓
サラマンダー	4	11	7	5	200	35	㉑㉒㉓㉔
キマイラ	4	11	9	6	180	30	㉑㉒㉓㉔
スケルトン	3	8	2	15	50	25	㉑㉒㉓㉔
ゾンビー	2	4	3	15	80	10	㉑㉒㉓㉔
マミー	2	7	7	15	150	15	㉑㉒㉓㉔
バンパイア	4	10	6	7	200	40	㉑㉒㉓㉔

ぶたいめい 部隊名	移	技	装	士	魔	機	たいせいのうりょく 耐性能力
リッチー	3	12	6	7	250	35	PDSHCTE
ロック鳥 <small>ロックトリ</small>	7	10	8	7	150	45	PDSN
ガーディアン	5	14	12	12	250	50	PDSHNCIE
ちの地の精霊 <small>ちのけいのせいりょう</small>	2	8	8	6	200	20	PDSN
みづの水の精霊 <small>みづのみのせいりょう</small>	3	10	8	6	200	35	PDSNC
ほのおの炎の精霊 <small>ほのおのえんのせいりょう</small>	4	10	8	6	200	40	PDSHN
かぜの風の精霊 <small>かぜのかぜのせいりょう</small>	7	16	8	6	200	50	PDSNT

マスター名 <small>めい</small>	移	技	装	士	魔	機	たいせいのうりょく 耐性能力
ジーク	5	16	9	7	220	50	PSHNCT
バストラル	4	15	9	9	250	50	PSHNCT
シェルファ	4	10	12	6	255	55	PSHNCT
エル＝モア	5	16	8	7	220	50	PSNT
ガイラム	5	13	9	7	220	50	PDSNC
ベルフレイム	6	11	10	7	220	50	PDSHNT
クリムト	5	15	9	7	250	50	PDSHNCT
バルマー	3	14	9	7	250	50	PDSHNCIE



取扱説明書・キャラクターカタログイラスト

表紙イラスト：塩谷博明

キャラクター・カットイラスト：竜胆丈二

バカム・イタリ

キャラクターカタログ

株式会社 セガ・エンタープライゼス
 本 社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12
 お客様サービスセンター
 ☎03(3742)7068(直通)
 札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条2-34
 ☎011(841)0248
 関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
 ☎06(334)5331
 博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15
 ☎092(522)4715

禁無断転載